



192 CHANNEL DMX CONTROLLER

154.092

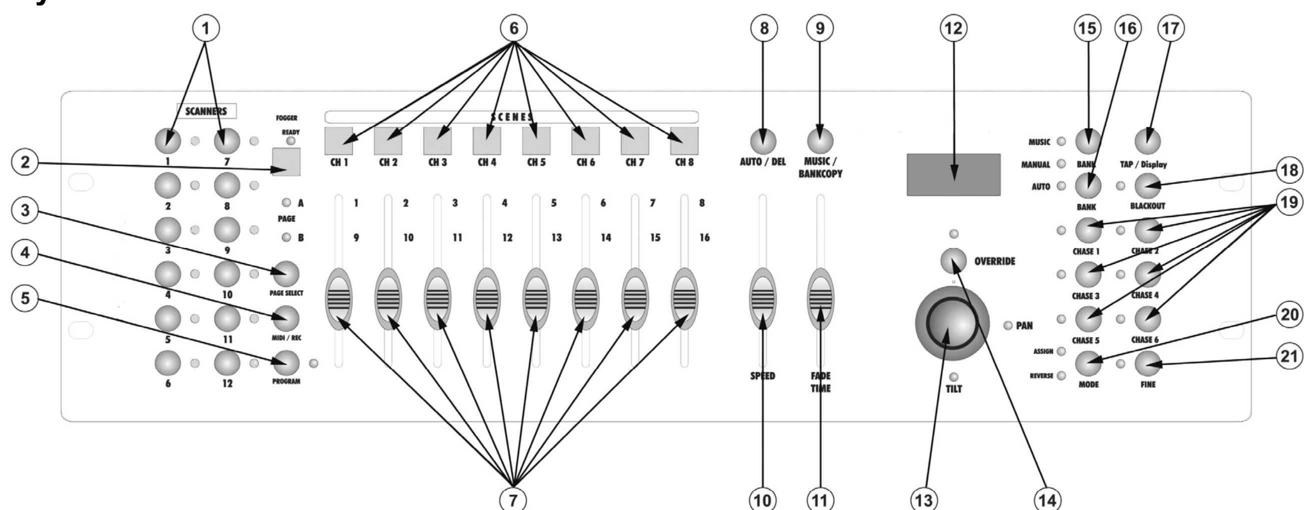
Instruction Manual

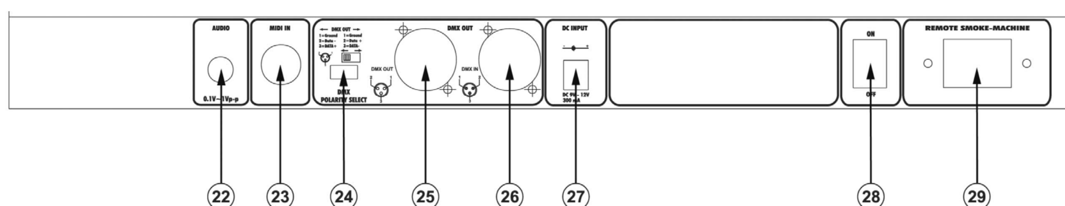
Gebruiksaanwijzing

Gebrauchsanleitung

Mode d'Emploi

Layout







CAUTION: Risk of electric shock. Do not open
LET OP: Niet openen. Gevaar voor electrische schok
ATTENTION : Risque d'électrocution. Ne pas ouvrir
ACHTUNG: Stromschlaggefahr. Nicht Öffnen
ADVARSEL: Må ikke åbnes. Risiko for elektrisk chok



Do not expose to rain / moisture
Niet in vochtige ruimtes gebruiken
Tenir à l'abri de la pluie et de l'humidité
Vor Regen und Feuchtigkeit schützen
Må ikke anvendes i våde/fugtige omgivelser

UK

CAUTION!
Keep this device away from rain and moisture!
Unplug mains lead before opening the housing!
For your own safety, please read this user manual carefully before you initially start-up.
Every person involved with the installation, operation and maintenance of this device has to
- be qualilfied
- follow the instructions of this manual
- consider this manual to be part of the total product
- keep this manual for the entire service life of the product
- pass this manual on to every further owner or user of the product
- include every supplementay update with the original manual

1. INTRODUCTION
Thank you for having chosen a SKYTEC154.092. You will see you acquired a powerful and versatile device.
Unpack your 154.092.
Before you initial start-up, please make sure that there is no damage caused by transportation. Should there be any, consult your dealer and do not use the device.

2. SAFETY INSTRUCTIONS
This device has left our premises in absolutely perfect condition. In order to maintain this condition and to ensure a safe operation, it is absolutely necessary for the user to follow the safety instructions and warning notes written in this user manual.
Important:
Damages caused by the disregard of this user manual are not subject to warranty. The dealer will not accept liability for any resulting defects or problems.
Always plug in the power unit least.
Keep away from heaters and other heating sources!
If the device has been exposed to drastic temperature fluctuation (e.g. after transportation), do not switch it on immediately. The arising condensation water might damage your device. Leave the device switched off until it has reached room temperature.
This device falls under protection-class III. The device always has to be operated with an appropriate transformer.
Always disconnect from the mains, when the device is not in use or before cleaning it.
Please note that damages caused by manual modifications on the device or unauthorized operation by unqualified persons are not subject to warranty.
Keep away children and amateurs from the device!
There are no serviceable parts inside the device. Maintenance and service operations are only to be carried out by authorized dealers.

3. OPERATING DETERMINATIONS
This device is a DMX-controller for controlling DMX-effects or spots in discotheques, on stages etc. This product is allowed to be operated with a direct voltage of DC 9-12 V, 300 mA and was designed for indoor use only.
Do not shake the device. Avoid brute force when installing or operating the device.
When choosing the installation-spot, please make sure that the device is not exposed to extreme heat, moisture or dust. There should not be any cables lying around. You endanger your own and the safety of others!
Operate the device only after having familiarized with its functions. Do not permit operation by persons not qualified for operating the device. Most damages are the result of unprofessional operation!
Please use the original packaging if the device is to be transported.
Please consider that unauthorized modifications on the device are forbidden due to safety reasons!
Never remove the serial barcode from the device as this would make the guarantee void.
If this device will be operated in any way different to the one described in this manual, the product may suffer damages and the guarantee becomes void. Furthermore, any other operation may lead to dangers like shortcircuit, burns, electric shock, etc.

4. DESCRIPTION

4.1 Features

Compact DMX-controller with Joystick

192 control channel for 12 projectors with up to 16 channels • 16 bit resolution for fine Pan/Tilt movements • 6 chaser with up to 240 scenes can be programmed • 8 Preset Scenes • Copy-function for the scenes, programs and records • Blackout-function • Sound control via built-in microphone or Audio input socket • 19" mounting dimensions with 3 units

4.2 Overview

Overview on the control elements

1) PROJECTOR SELECT BUTTONS
With the Projector select buttons you can choose the desired projector.
2) Fogger
To activate the fog machine.
3) PAGE-BUTTON
In the manual mode, you can switch the channel faders from CH 1-8 to CH 9-16 by pressing the Pagebutton.
4) MIDI/REC-BUTTON
5) PROGRAM-BUTTON
6) SCENE-BUTTONS
7) CHANNEL FADERS
For adjusting the different DMX-values. The channels 1-8 can be adjusted directly after pressing the respective projector select button. The channels 9-16 can be adjusted after pressing the Page-button.
8) AUTO/DEL-BUTTON
9) MUSIC/BANKCOPY-BUTTON
If this LED is on, the controller is in Audio-mode (operation with sound-control).
10) SPEED-FADER
11) FADE TIME-FADER
12) DISPLAY
13) JOYSTICK
14) OVERRIDE-BUTTON
15) BANK UP-BUTTON
16) BANK DOWN-BUTTON
17) TAPSYNC DISPLAY-BUTTON
18) BLACKOUT-BUTTON
The Blackout-function closes the light output of all connected projectors via the shutter.
19) CHASE-BUTTONS
20) MODE-BUTTON
21) FINE-BUTTON

Rear panel:

22) Audio input socket
23) MIDI input socket
24) DMX POLARITY selector
25) DMX output socket
26) DMX input socket
27) Power supply socket
28) Power switch
29) Fog machine input
30)

5. SETUP

5.1 Installation

Install the device on a plane surface or install it in rack.

Rack-installation: This device is built for 19" racks (483 mm). The rack you use should be a Double-Door-Rack where you can open the frontpanel and the rear panel. The rack should be provided with a cooling fan. When mounting the controller into the rack, please make sure that there is enough space around the device so that the heated air can be passed on. Steady overheating will damage your device.

You can fix the controller with four screws M6 in the rack.

Connect the connection cable of the power-unit with the DC IN-socket. Plug the power unit into your outlet.

5.2 Sound-control
The sound-control works via the built-in microphone or the Line In socket. Connect the sound-signal from the mixer (e.g. Master 2) with the RCA-socket on the rear panel (input sensitivity 0.1 V - 1 V).

5.3 DMX-512 connection with the projector
The wires must not come into contact with each other, otherwise the fixtures will not work at all, or will not work properly.
Only use a stereo shielded cable and 3-pin XLR-plugs and connectors in order to connect the controller with the fixture or one fixture with another.
Occupation of the XLR-connection:
You can adjust the XLR polarity via the DMX POLARITY selector.
Building a serial DMX-chain:
Connect the DMX-output of the 154.092 with the DMX-input of the nearest projector. Always connect one output with the input of the next fixture until all fixtures are connected.
Caution: At the last fixture, the DMX-cable has to be terminated with a terminator. Solder a 120 . resistor between Signal (–) and Signal (+) into a 3-pin XLR-plug and plug it in the DMX-output of the last fixture.
Projector addressing
Please note that the 154.092 assigns the DMX-starting addresses every 16 steps. You have to address every projector to the respective starting address. Otherwise, the channel assignment will not be correct. All projectors with the same starting address work synchronically.

Projector	Starting address		Projector	Starting address		Projector	Starting address
1	1		5	65		9	129
2	17		6	81		10	145
3	33		7	97		11	161
4	49		8	113		12	177

5.4 Assign the joystick
Hold the Program-button, until the LED is lit.
Hold the Mode- and Fine-button at the same time until the Assign-LED is lit. If the Reverse-LED is lit hold the Mode- and Fine-button once more.
Select the Pan- or Tilt-direction via the Bank Up and Bank Down-button.
Press the Tap/Display-button in order to adjust 16-channel or 8-channel mode.
Select the desired projector via the Projector Select-buttons.
Hold the Mode-button and press the Scene-button on whose channel the Pan- or Tilt-channel is located. E.g. if the Pan-movement is on Fader 1, hold the Mode-button and press Scene-button 1.
Hold the Mode- and Fine-button at the same time in order to leave the Assign-mode.

6. OPERATION
After you connected the device to the mains, the 154.092 is ready for use.

6.1 Manual-mode

6.1.1 Call up projectors manually
In the Manual-mode (Program-LED off), you can call up the connected projectors manually and control them via the channel faders. Please note that the adjusted settings cannot me memorized.
Select the desired projector via the respective projector select button.
Adust the desired function via the channel faders.
Page Select-button:
Via the Page Select-button, you can adjust the channel faders from CH 1-8 to CH 9-16.
Display-button:
Via the Display-button, you can switch the display of the faderway from DMX-value (0-255) to procent (0-100).

6.2 Programming
A program is a sequence of different scenes that will be called up one after another. With the DMX Scan Control, you can program up to 30 different programs (banks) with up to 8 scenes each.

6.2.1 Programming a program
Press and hold the Program-button until the Program-LED flashes in the display. Select the desired program (bank) via the Bank-buttons.

Select the desired projector via the projector select buttons. Adjust the desired settings via the respective channel faders. Select the next projector via the projector select buttons and adjust the settings. Press the Rec-button and the respective Scene-button in order to save the first step. Program the next steps until the program is finished or the maximum number of steps - 8 - has been reached. Press the Program-button in order to save the program. The controller is now in the blackout-mode (Blackout-LED illuminated).

6.2.2 Running a program
Press the Bank-buttons and select the desired program. Press the Auto-button and the Auto Trigger LED is illuminated in the display. Adjust the program speed via the Speed-Fader and the repitition rate via the Fade Time-Fader.

As an alternative, you can adjust the program speed by tapping the Tapsynch-button twice. The time interval between the two taps corresponds to the program speed (up to 10 minutes).

6.2.3 Checking a program
Press and hold the Program-button and select the desired program via the Bank-buttons. Check every scene individually by pressing the respective Scene-button.

6.2.4 Editing a program
Should you notice that a scene does not correspond to your imagination or when programs have to be edited for a new stage, it is necessary to modify a scene manually.

Press and hold the Program-button and select the desired program via the Bank-buttons.

Select the desired scene via the scene button. Select the desired projector via the projector select buttons. Adjust the desired settings via the respective channel faders. Select the next projector via the projector select buttons and adjust the settings. Press the Rec-button and the respective Scene-button in order to save the edited step. Edit the next steps until the program is finished.

6.3 Chaser
A chaser is a sequence of different programs that will be called up one after another. With the DMX Scan Control, you can program up to 6 different chasers with up to 240 steps.

6.3.1 Programming a chaser
Press and hold the Program-button. Select the desired chaser via the Chase-buttons.

Select the desired program via the Bank-buttons. Select the desired scene via the Scene-buttons. Press the Rec-button. Program the next steps until the chaser is finished or the maximum number of steps - 240 - has been reached. Press and hold the Program-button in order to save the chaser.

Copying a bank into a chaser

As an alternative, you can copy a whole bank (with up to 8 scenes) into a chaser. Select the desired program via the Bank-buttons. Press the Bank Copy-button and the Rec-button.

6.3.2 Running a chaser
Press the respective Chaser-button and press the Auto-button. You can adjust the chaser speed by tapping the Tapsynch-button twice. The time interval between the two taps corresponds to the chaser speed (up to 10 minutes).

Press the Record-button and select the desired record via the projector select buttons.

6.3.3 Checking a chaser
Press and hold the Program-button and select the desired chaser via the Chase-buttons. Press the Displaybutton in order to switch the display to step. Check every scene individually by pressing the respective Bankbutton.

6.3.4 Editing a chaser
Insert step

Press and hold the Program-button. Select the desired chaser via the Chase-buttons. Press the Displaybutton in order to switch the display to step. Press the respective Bank-button in order to select the scene where the steps is to be inserted.

Press the Rec-button. Select the desired scene via the Bank-buttons and the respective Scene-button. Press the Rec-button once more.

Delete step

Press and hold the Program-button. Select the desired chaser via the Chase-buttons. Press the Displaybutton in order to switch the display to step. Press the respective Bank-buttons in order to select the scene which is to be deleted. Press the Del-button.

Press and hold the Program-button in order to save the edited chaser.

6.3.5 Delete a chaser
Press and hold the Program-button. Select the desired chaser via the Chase-buttons. Press and hold the Del-button and press the Chase-button.
6.3.6 Delete all chasers
Caution: When you select this function, all programmed chaser will irrevocably be lost. The individual scenes and programs are still maintained.
Press and hold the Bank Down-button and the Del-button while disconnecting the device from the mains. Connect the device to the mains again.
6.4 Copying scenes, programs and records
With the Copy-function, you can make programming of programs and chasers easier by copying already existent scenes into a program.
Copy a scene
Press and hold the Program-button and select the desired program via the Bank-buttons. Press the respective Scene-button. Press the Rec-button and select the desired bank where you want to copy the scene to. Press the desired Scene-button.
Delete a scene
Press and hold the Program-button and select the desired program via the Bank-buttons. Press the respective Scene-button. Press and hold the Del-button and press the desired Scene-button. The DMXvalue of this scene is set to 0.
Copy a program
Press and hold the Program-button and select the desired program via the Bank-buttons. Press the Recbutton and select the desired bank where you wish to copy the program to. Press the Bank Copy-button.
Delete all scenes
Caution: When you select this function, all programmed scenes will be irrevocably lost!
Press and hold the Program-button and the Bank Down-button while disconnecting the device from the mains. Connect the device to the mains again.
6.5 Sound-control
You can activate the sound-control by pressing the Music-button (LED flashes). Please note that programs and records are only active in this mode when the controller receives a music-signal. If there is no music present, the program or chaser stops.
6.6 MIDI-operation
Press the MIDI-button and the third and fourth digit in the display start flashing. Select the respective MIDIchannel via the Bank-buttons. Press the MIDI-button again in order to terminate the adjustment of the MIDIchannels.
Overview on the MIDI-functions:

Bank	Number	Function
1	00	Scene 1
	01	Scene 2
	02	Scene 3
	03	Scene 4
	04	Scene 5
	05	Scene 6
	06	Scene 7
	07	Scene 8
2	08	Scene 1
	09	Scene 2
	10	Scene 3
	11	Scene 4
	12	Scene 5
	13	Scene 6
	14	Scene 7
	15	Scene 8
Enz.	Enz.	Enz.

Bank	Number	Function
15	112	Scene 1
	113	Scene 2
	114	Scene 3
	115	Scene 4
	116	Scene 5
	117	Scene 6
	118	Scene 7
	119	Scene 8
Chase	120	Chase 1
Chase	121	Chase 2
Chase	122	Chase 3
Chase	123	Chase 4
Chase	124	Chase 5
Chase	125	Chase 6
Chase	126	Blackout

7. PROBLEM CHART

PROBLEM CAUSE REMEDY

No power. The power unit is not connected. Check the connection cable of the power unit and any extension-cables.

8. CLEANING AND MAINTENANCE

Disconnect from mains before starting maintenance operation!

DANGER TO LIFE!

We recommend a frequent cleaning of the device. Please use a soft lint-free and moistened cloth. Never use alcohol or solvents!

There are no servicable parts inside the device. Maintenance and service operations are only to be carried out by authorized dealers.

Should you need any spare parts, please use genuine parts.

Should you have further questions, please contact your dealer.

9. TECHNICAL SPECIFICATIONS

Power supply: .... 230 V AC, 50 Hz ~
.... via 9-12 V DC, 300 mA power unit included in the delivery
Power consumption: ....4 W
Number of control-channels: 192
Sound-control: ....via built-in microphone
DMX 512-output: ....3-pin XLR-connector with polarity selector
Free chasers:.. 6 x 240 scenes
Dimensions (LxWxH): .... 483 x 132 x 80 mm
....19" mounting dimensions with 3 u
Minimum mounting depth: .... 170 mm
Weight: .... 2.5 kg

Do not attempt to make any repairs yourself. This would invalid your warranty.
Do not make any changes to the unit. This would also invalid your warranty.
The warranty is not applicable in case of accidents or damages caused by inappropriate use or disrespect of the warnings contained in this manual.
SkyTronic UK cannot be held responsible for personal injuries caused by a disrespect of the safety recommendations and warnings. This is also applicable to all damages in whatever form.

NL

INTRODUCTIE

Dank u voor de aanschaf van deze SkyTec DMX Controller. U zult ontdekken dat u een krachtig en veelzijdig product heeft gekocht.
Pak het apparaat uit en controleer voor installatie of er geen schade is ontstaan tijdens het transport. Indien dit onverhoopt toch het geval is, neem dan contact op met uw dealer en sluit het apparaat niet aan.

WAARSCHUWING!

Houdt dit apparaat weg van regen en vocht!
Verwijder de stekker uit het stopcontact vóór het openen van de behuizing!
Lees voor uw eigen veiligheid deze gebruiksaanwijzing aandachtig door voorafgaand aan het eerste gebruik.
Elk van de personen die ik betrokken bij installatie, gebruik en onderhoud van dit apparaat, dient
- gekwalificeerd te zijn
- de instructies vermeld in deze handleiding na te leven
- deze handleiding als deel van het product te beschouwen
- deze handleiding te bewaren voor de gebruiksduur van het apparaat
- deze handleiding door te geven aan elke volgende gebruiker van het apparaat
- de supplementen bij de originele handleiding te steken

Om de veiligheid van de gebruiker en de duurzaamheid van het product te garanderen is het uitermate van belang dat de volgende veiligheidsinstructies en waarschuwingen in acht worden genomen.
Belangrijk:
Schade die wordt veroorzaakt door het niet naleven van hetgeen in deze gebruiksaanwijzing staat vermeld, valt niet onder de garantie. De dealer accepteert geen aansprakelijkheid voor gevolgschade.
Vermijd blootstelling aan extreme temperaturen als in de buurt van kachels en andere verwarmingsbronnen
Als het apparaat is bloot gesteld aan drastische temperatuurswisseling (bijv. bij transport), schakel hem dan niet direct in. Het ontstane condensatiewater zou schade kunnen toebrengen aan het apparaat. Laat het apparaat eerst op kamertemperatuur komen.
Dit apparaat valt onder klasse III. Het apparaat dient te worden gebruikt met een geschikte transformator.
Haal altijd de stekker uit het stopcontact als het apparaat niet gebruikt wordt. Zo ook wanneer u het apparaat gaat schoonmaken.
Schade veroorzaakt door aanpassingen van het apparaat of ongeoorloofd gebruik door niet voldoende gekwalificeerd personeel vallen niet onder de garantievoorwaarden.
Houdt het apparaat weg van kinderen en amateurs.
In het apparaat bevinden zich geen onderdelen die vervangen kunnen worden. Onderhoud en service dient plaats te vinden door een geautoriseerde dealer.
Het apparaat mag enkele worden gebruikt met een directe spanning van 9 tot 12VDC bij 300mA en is enkel geschikt voor gebruik binnenshuis.
Niet schudden met het apparaat. Voorkom brute kracht bij installatie en gebruik.
Let, bij de keuze van in installatieplaats, op dat het apparaat niet in de directe omgeving van warmtebronnen, vocht of stof word geplaatst. Laat de aansluitkabels niet los liggen, dit levert gevaar op voor uzelf en anderen.
Maak uzelf voor gebruik bekend met de mogelijkheden van het apparaat. Laat ongekwalificeerde mensen het apparaat niet bedienen. Het overgrote deel van schade wordt veroorzaakt door onkundig gebruik!
Maak voor transport gebruik van de originele verpakking.
Om veiligheidsredenen is het verboden het apparaat op welke wijze dan ook technisch aan te passen.
Verwijder nooit de barcode van het apparaat; dit verbreekt de garantie.
Als dit apparaat anders wordt gebruikt dan in deze handleiding beschreven, kan het product hierdoor schade ondervinden welke niet onder de garantie valt. Tevens zou dit gebruik gevaar op kunnen leveren in de vorm van kortsluiting, verbranding, elektrische schokken enz.

Algemene Beschrijving

Compacte DMX-controller met Joystick

192 controller kanalen voor 12 projectoren met tot 16 kanalen • 16 bit resolutie voor fijne Pan/Tilt bewegingen • 6 chasers welke tot 240 scenes kunnen worden geprogrammeerd • 8 Preset Scenes • Kopieerfunctie voor de scenes, programma's and geheugens • Black-outfunctie • Geluidsgestuurd via ingebouwde microfoon of Audio input • 19" montage afmetingen

Dit apparaat kan als DMX controller worden gebruikt voor het aansturen van DMX effectapparatuur bijvoorbeeld in discotheken of op podia.

Layout

Overzicht van de besturingselementen

1) PROJECTOR SELECTIE KNOPPEN
   Met de Projector selectieknoppen kan u de gewenste projector aankiezen
2) Fogger
   Om de rookmachine te activeren
3) PAGINA-KNOP
   In de handmatige modus, kunt u de kanaalschuiven instellen voor kanaal 1-8 of kanaal 9-16 door deze knop in te drukken.
4) MIDI/REC-KNOP
5) PROGRAM-KNOP
6) SCENE-KNOPPEN
7) KANAAL SCHUIVEN
   Voor het instellen van de verschillende DMX-waardes. De kanalen 1-8 kunnen worden ingesteld direct na het aankiezen van de respectievelijke projector selectie knop. De kanalen 9-16 kunnen vervolgens worden ingesteld na een druk op de Paginaknop.
8) AUTO/DEL-KNOP
9) MUSIC/BANKCOPY-KNOP
   Als deze LED brandt, is de Audio-modus (geluidsgestuurd) geactiveerd.
10) SPEED-FADER
11) FADE TIME-FADER
12) DISPLAY
13) JOYSTICK
14) OVERRIDE-KNOP
15) BANK UP-KNOP
16) BANK DOWN-KNOP
17) TAPSYNC DISPLAY-KNOP
18) BLACKOUT-KNOP
    De Black-outfunctie sluit de verlichtingsoutput van alle aangesloten projectoren via de shutter.
19) CHASE-KNOPPEN
20) MODE-KNOP
21) FINE-KNOP

Achterpaneel:

22) Audio input socket
23) MIDI input socket
24) DMX POLARITY selector
25) DMX output socket
26) DMX input socket
27) Voedings socket
28) Aan/uitschakelaar
29) Rookmachine input

Installatie

Plaats het apparaat op een egaal oppervlak of installeer deze in een rack.
Rack-installatie: Dit apparaat is ontworpen voor 19" racks (483 mm). Het te gebruiken rack moet zijn voorzien van een dubbele deur; zowel voor- als achterzijde moet kunnen worden geopend. Tevens dient het rack te zijn uitgerust met een koelventilator.

Bij het plaatsen in een rack, dient u te zorgen voor voldoende ruimte rond het apparaat voor luchtcirculatie en warmteafgifte. Geleidelijke oververhitting (bij onvoldoende ventilatie) kan zorgen voor schade aan het apparaat. De controller is met vier M6 schroeven in het rack te plaatsen. Sluit vervolgens de voedingskabel aan op de DC-in socket en verbind de adapter met de netspanning.

GEBRUIK

Geluidssturing
De geluidssturing werkt middels de ingebouwde microfoon of de Line In socket. Sluit het geluidssignaal van het bronapparaat (bijv Master 2 van een mixer) aan op de RCA-sockets aan de achterzijde van het apparaat. (ingangsgevoeligheid 0.1 V - 1 V).

DMX-512 connectie met de projector
De draden mogen niet met elkaar in aanraking komen om de juiste werking van het apparaat te garanderen.
Maak enkel gebruik van afgeschermde stereobekabeling en 3-pins XLR-connectoren om de apparaten onderling te verbinden.

Bezetting van de XLR-connectie:
De XLR polariteit kan worden omgeschakeld middels de DMX POLARITEIT selector.

Het opbouwen van een seriële DMX-ketting:
Sluit de DMX-output van de controller aan op de DMX-input van de dichtstbijzijnde projector. Sluit vervolgens de output van het eerste effect aan op de volgende en herhaal dit tot alle effecten zijn aangesloten.
LET OP: Bij het laatste apparaat dient een DMX-terminator te worden aangesloten. Plaats (soldeer) een 120 Ohm resistor tussen het + en – signaal van een 3 pins XLR plug en plaats deze op de DMX output van het laatste effect

Projector adressering
Het DMX startadres van de controller verspringt per 16 stappen. Elk adres dient op die wijze op grond daarvan bepaalde startadres te krijgen. Anderzijds zal de aansturing geen juiste uitwerking hebben. Alle projectoren met hetzelfde adres hebben dezelfde werking

Projector	Startadres		Projector	Startadres		Projector	Startadres
1	1		5	65		9	129
2	17		6	81		10	145
3	33		7	97		11	161
4	49		8	113		12	177

Toewijzen van de joystick
Houdt de Programknop ingedrukt tot de LED oplicht.
Houdt de Mode en Fine knoppen ingedrukt tot de Assign-LED oplicht. Als de Reverse-LED brandt dient u de Mode en Fine knoppen nogmaals in te drukken.
Selecteer de Pan- of Tilt-richting via de Bank Up en Bank Down-knoppen.
Druk de Tap/Displayknoppen om 16-kanaals of 8-kanaals modus te selecteren.
Selecteer de gewenste projector via de Projector Selecteer-knoppen.
Houdt de Modeknop ingedrukt en druk op de Scèneknop van het kanaal waar de Pan- of Tilt-channel is ingesteld.
Bijv. Als de Panbeweging is ingesteld op Fader 1, houdt u de Modeknop ingedrukt en drukt u op Scèneknop 1.
Houdt de Mode- en Fine-knoppen tegelijkertijd ingedrukt om de Assign modus te verlaten
Na het aansluiten van de voeding van de controller is hij klaar voor gebruik.

Handmatige besturing
Projectoren handmatig aanroepen
In de handmatige modus (Program-LED uit), kunt u de verschillende aangesloten projectoren aanroepen en deze met behulp van de kanaalschuiven besturen. Let wel: deze instellingen kunnen niet worden opgeslagen.
Kies de gewenste projector aan met de corresponderende projector selectie knop.
Stel de gewenste functie in met de betreffende kanaalschuif

Page Selectie knop:
Met de Page Selectie knop kunt u de kanaalschuiven instellen voor kanaal 1-8 of kanaal 9-16.

Displayknop:
Met de Displayknop kunt u de display van de fader instellen tussen DMX-waarde (0-255) of procent (0-100).

Programmeren
Een programma is het afspelen van verschillende scenes na elkaar. Met de DMX Scan Controller, kunt u tot 30 verschillende programma's instellen met elk tot 8 scenes.

Instellen van een programma
Houdt de Programknop ingedrukt tot de Program-LED knippert in de display. Selecteer het gewenste programma (bank) met behulp van de Bankknoppen.
Selecteer de gewenste projector met de projector selectieknoppen. Stel de gewenste waarden van de kanaalschuiven in. Selecteer de volgende projector via de projector selectieknoppen en stel de waarden in. Druk op de Rec-knop en de betreffende Scèneknop om de eerste stap in te stellen. Programmeer de vervolg stappen tot het programma is voltooid of het maximum van 8 stappen is bereikt. Druk de Programknop in
Om het programma op te slaan. De controller bevindt zich nu in the black-outmodus (Blackout-LED opgelicht).

Een programma afspelen
Druk de Bankknoppen in om het gewenste programma te selecteren. Druk op de Autoknop en de Auto Trigger LED zal oplichten in de display. Stel de snelheid van het programma in met de snelheidsFader en stel de herhalingen in met Fade Time-Fader.
Als alternatief, kunt u de programmasnelheid eveneens aanpassen door twee maal op de Tapsync-knop te drukken. Het tijdsinterval tussen de twee drukken komt overeen met de programmasnelheid (tot 10 minuten).

Een programma controleren
Houdt de Programknop ingedrukt en selecteer het gewenste programma met de Bankknoppen. Controleer elke scène door de respectievelijke scèneknoppen in te drukken.

Een programma aanpassen
Als u constateert dat een scène niet overeenkomt met uw bedoelingen of als het programma moet worden aangepast voor een nieuwe opstelling, dan is het noodzakelijk deze handmatig te wijzigen.
Houdt de Programknop ingedrukt en selecteer het gewenste programma met de Bankknoppen.
Selecteer de gewenste scène met de bijbehorende scène knop en selecteer vervolgens de gewenste projector met de projector selectieknoppen.
Stel ge gewenste instelling opnieuw in met behulp van de kanaalschuiven. Selecteer de volgende projector met de projector selectieknoppen en pas de instellingen aan. Druk op de Rec-knop en de overeenkomstige Scèneknop om de aangepaste stap op te slaan. Herhaal deze handelingen door de volgende stappen tot het programma is doorlopen.

Chaser
Een chaser is een vastgestelde volgorde waarin de verschillende programma's achter elkaar worden afgespeeld. Met de DMX Scan Controller kunt u tot 6 verschillende chasers instellen met elk tot 240 stappen.

Programmeren van een chaser
Houdt de Programknop ingedrukt. Selecteer de gewenste chaser met de Chase-knoppen.
Selecteer het gewenste programma met de Bankknoppen. Selecteer de gewenste scène met de Scèneknoppen.
Druk op de Rec-knop. Programmeer de vervolgstappen tot de chaser afgerond is of het maximale aantal stappen (240) is bereikt. Houdt de Programknop ingedrukt om de chaser op te slaan.

Het kopiëren van een bank in een chaser
Als alternatief is het mogelijk een complete bank (met tot 8 scenes) te kopiëren in een chaser. Selecteer het gewenste programma met de Bankknoppen. Druk de Bank Copy-knop en de Rec-knop in.

Het afspelen van een chaser
Druk op de gewenste Chaser-knop en druk vervolgens op de Autoknop. De snelheid van de chaser is in te stellen door twee maal op de Tapsync-knop te drukken. Het tijdsinterval tussen de twee drukken komt overeen met de programmasnelheid (tot 10 minuten).

Controleren van een chaser
Houdt de Programknop ingedrukt en selecteer de gewenste chaser met de Chase-knoppen. Druk op de Displayknop om de display op stappen in te stellen. Controleer elke scène individueel door de betreffende Bankknop in te drukken.

Aanpassen van een chaser
Stap toevoegen
Houdt de programknop ingedrukt en selecteer de gewenste chaser met de Chase-knoppen. Druk op de Displayknop om de display op stappen in te stellen. Druk op de overeenkomstige bankknop om de plaats voor de toe te voegen scène te selecteren Druk op de Rec-knop. Selecteer de gewenste scène met de Bankknoppen en de overeenkomstige Scèneknop. Druk nogmaals op de Rec-knop
Stap verwijderen
Houdt de programknop ingedrukt en selecteer de gewenste chaser met de Chase-knoppen. Druk op de Displayknop om de display op stappen in te stellen. Druk op de overeenkomstige bankknop om de scène te selecteren die dient te worden verwijderd. Houdt de Programknop ingedrukt om de aangepaste chaser op te slaan.
Een chaser verwijderen
Houdt de Programtoets ingedrukt. Selecteer de gewenste chaser met de Chase-knoppen. Houdt de Del-knop ingedrukt en druk op de Chase-knop.
Alle chasers verwijderen
Let op!: Wanneer u gebruik maakt van deze functie, worden alle geprogrammeerde chaser onherroepelijk verwijderd. De individuele scenes en programma's blijven bewaard.
Houdt de Bank Down-knop en de Del-knop ingedrukt bij het verwijderen van de stekker uit het stopcontact. Steek deze vervolgens terug in het stopcontact.

Kopiëren van scenes, programma's en records
Met de Copy-functie, kunt u eenvoudiger programmeren door het kopiëren van bestaande scenes naar het programma.
Kopiëren van een scène
Houdt de Programknop ingedrukt en selecteer het gewenste programma met de Bankknoppen. Druk op de overeenkomstige Scèneknop. Druk op de Rec-knop en selecteer de gewenste bank waar u de kopie wil plaatsen. Druk de gewenste Scèneknop.
Verwijderen van een scène
Houdt de Programknop ingedrukt en selecteer het gewenste programma met de Bankknoppen. Druk op de overeenkomstige Scèneknop. Houdt de Del-knop ingedrukt en druk op de gewenste Scèneknop. De DMX-waarde van deze scène wordt dan ingesteld op 0.
Kopiëren van een programma
Houdt de Programknop ingedrukt en selecteer het gewenste programma met de Bankknoppen. Druk op de Rec-knop en selecteer de gewenste bank waar u het programma naar toe wil kopiëren. Druk vervolgens op de Bank Copy-knop.
Alle scenes verwijderen
Let op!: Wanneer u gebruik maakt van deze functie, worden alle geprogrammeerde scenes onherroepelijk verwijderd. Houdt de Programknop en de Bank Down-knop ingedrukt bij het verwijderen van de stekker uit het stopcontact. Steek deze vervolgens terug in het stopcontact.

Geluidssturing
U kunt de geluidssturing inschakelen door de Music-knop in te drukken (LED knippert). De programma's en records worden alleen actief in deze modus als er een geluidssignaal wordt ontvangen. Als er geen geluid is, stopt het programma of de chaser.

MIDI-gebruik

Druk op de MIDI-knop; de derde en vierde digit in het display zullen gaan knipperen. Selecteer het betreffende MIDI kanaal met de Bankknoppen. Druk nogmaals op de MIDI-knop om het instellen van de MIDI kanalen te beëindigen.

Overzicht van de MIDI-functies:

Bank	Nummer	Functie
1	00	Scene 1
	01	Scene 2
	02	Scene 3
	03	Scene 4
	04	Scene 5
	05	Scene 6
	06	Scene 7
	07	Scene 8
2	08	Scene 1
	09	Scene 2
	10	Scene 3
	11	Scene 4
	12	Scene 5
	13	Scene 6
	14	Scene 7
	15	Scene 8
Enz.	Enz.	Enz.

Bank	Nummer	Functie
15	112	Scene 1
	113	Scene 2
	114	Scene 3
	115	Scene 4
	116	Scene 5
	117	Scene 6
	118	Scene 7
	119	Scene 8
Chase	120	Chase 1
Chase	121	Chase 2
Chase	122	Chase 3
Chase	123	Chase 4
Chase	124	Chase 5
Chase	125	Chase 6
Chase	126	Blackout

SCHOONMAKEN EN ONDERHOUD

Haal de stekker altijd uit het stopcontact alvorens deze schoon te maken of onderhoud te gaan plegen!
Wij raden aan het apparaat regelmatig schoon te maken. Maak hiertoe gebruik van een zachte, vezelvrije en lichtvochtige doek. Maak géén gebruik van Alcohol of oplosmiddelen!
Er bevinden zich in dit apparaat geen onderdelen die door de gebruiker kunnen worden vervangen. Reparaties dienen te worden uitgevoerd door aangewezen dealers.

TECHNISCHE SPECIFICATIES

Voedingsspanning: .... 230 V AC, 50 Hz
.... via 9-12 V DC, 300 mA adapter (meegeleverd)
Opgenomen vermogen: .... 4 W
Aantal controller kanalen: 192
Geluidssturing: .... via ingebouwde microfoon
DMX 512-output: .... 3-pin XLR-connector met polariteit schakelaar
Vrije chasers: .... 6 x 240 scenes
Afmetingen (HxBxD): .... 483 x 132 x 80 mm
.... 19" montage afmetingen op 3U
Minimale inbouwdiepte: .... 170 mm
Gewicht: .... 2.5 kg

Voer zelf geen reparaties uit aan het apparaat; in élk geval vervalt de totale garantie. Ook mag het apparaat niet eigenmachtig worden gemodificeerd, ook in dit geval vervalt de totale garantie. Ook vervalt de garantie bij ongevallen en beschadigingen in élke vorm t.g.v. onoordeelkundig gebruik en het niet in achtnemen van de waarschuwingen in het algemeen en gestelde in deze gebruiksaanwijzing. Tevens aanvaardt SkyTronic B.V. geen enkele aansprakelijkheid in geval van persoonlijke ongelukken als gevolg van het niet naleven van veiligheidsinstructies en waarschuwingen. Dit geldt ook voor gevolgschade in wélke vorm dan ook.

DE

Lesen Sie vor der ersten Inbetriebnahme zur eigenen Sicherheit diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch!
Alle Personen, die mit der Aufstellung, Inbetriebnahme, Bedienung, Wartung und Instandhaltung dieses Gerätes zu tun haben, müssen
- entsprechend qualifiziert sein
- diese Bedienungsanleitung genau beachten
- die Bedienungsanleitung als Teil des Produkts betrachten
- die Bedienungsanleitung während der Lebensdauer des Produkts behalten
- die Bedienungsanleitung an jeden nachfolgenden Besitzer oder Benutzer des Produkts weitergeben
- sicherstellen, dass gegebenenfalls jede erhaltene Ergänzung in die Anleitung einzuführen ist

1. EINFÜHRUNG

Wir freuen uns, dass Sie sich für einen SKYTEC 154.092 entschieden haben. Sie haben hiermit ein leistungsstarkes und vielseitiges Gerät erworben. Wenn Sie nachfolgende Hinweise beachten, sind wir sicher, dass Sie lange Zeit Freude an Ihrem Kauf haben werden.
Nehmen Sie den 154.092 aus der Verpackung.
Prüfen Sie zuerst, ob Transportschäden vorliegen. In diesem Fall nehmen Sie das Gerät nicht in Betrieb und setzen sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung.

2. SICHERHEITSHINWEISE

Dieses Gerät hat das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, muss der Anwender unbedingt die Sicherheitshinweise und die Warnvermerke beachten, die in dieser Bedienungsanleitung enthalten sind.
Unbedingt lesen:
Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung dieser Bedienungsanleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch. Für daraus resultierende Folgeschäden übernimmt der Hersteller keine Haftung.
Das Netzteil immer als letztes einstecken.
Halten Sie das Gerät von Hitzequellen wie Heizkörpern oder Heizlüftern fern.
Das Gerät darf nicht in Betrieb genommen werden, nachdem es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen Ihr Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät solange uneingeschaltet, bis es Zimmertemperatur erreicht hat!
Der Aufbau entspricht der Schutzklasse III. Das Gerät darf niemals ohne einen geeigneten Transformator betrieben werden.
Gerät bei Nichtbenutzung und vor jeder Reinigung vom Netz trennen.
Beachten Sie bitte, dass Schäden, die durch manuelle Veränderungen an diesem Gerät verursacht werden, nicht unter den Garantieanspruch fallen.
Kinder und Laien vom Gerät fern halten!
Im Geräteinneren befinden sich keine zu wartenden Teile. Eventuelle Servicearbeiten sind ausschließlich dem autorisierten Fachhandel vorbehalten!

3. BESTIMMUNGSGEMÄSSE VERWENDUNG

Bei diesem Gerät handelt es sich um einen DMX-Controller, mit dem sich DMX-gesteuerte Lichteffekte, Scheinwerfer etc. in Diskotheken, auf Bühnen etc. ansteuern lassen. Dieses Produkt ist für den Anschluss an DC 9-12 V, 300 mA Gleichspannung zugelassen und wurde ausschließlich zur Verwendung in Innenräumen konzipiert.
Vermeiden Sie Erschütterungen und jegliche Gewaltanwendung bei der Installation oder Inbetriebnahme des Gerätes.
Achten Sie bei der Wahl des Installationsortes darauf, dass das Gerät nicht zu großer Hitze, Feuchtigkeit und Staub ausgesetzt wird. Vergewissern Sie sich, dass keine Kabel frei herumliegen. Sie gefährden Ihre eigene und die Sicherheit Dritter!
Nehmen Sie das Gerät erst in Betrieb, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben.
Lassen Sie das Gerät nicht von Personen bedienen, die sich nicht mit dem Gerät auskennen. Wenn Geräte nicht mehr korrekt funktionieren, ist das meist das Ergebnis von unfachmännischer Bedienung!
Soll das Gerät transportiert werden, verwenden Sie bitte die Originalverpackung, um Transportschäden zu vermeiden.
Beachten Sie bitte, dass eigenmächtige Veränderungen an dem Gerät aus Sicherheitsgründen verboten sind.

Der Serienbarcode darf niemals vom Gerät entfernt werden, da ansonsten der Garantieanspruch erlischt. Wird das Gerät anders verwendet als in dieser Bedienungsanleitung beschrieben, kann dies zu Schäden am Produkt führen und der Garantieanspruch erlischt. Außerdem ist jede andere Verwendung mit Gefahren, wie z. B. Kurzschluss, Brand, elektrischem Schlag, etc. verbunden.

4. GERÄTEBESCHREIBUNG

4.1 Features

Kompakter DMX-Controller mit Joystick
192 Steuerkanäle für 12 Projektoren mit je 16 DMX Kanälen • 16 Bit Auflösung für feine Pan- und Tilt-Bewegungen • 6 Chaser mit bis zu 240 Szenen programmierbar • 8 Preset Scenes • Kopierfunktion der Programme und Records • Blackout-Funktion • Musiksteuerung über eingebautes Mikrofon oder Audio-Eingangsbuchse • 19"-Einbaumaße mit 3 Höheneinheiten

4.2 Geräteübersicht

Übersicht über die Bedienelemente
1) PROJEKTORWAHLTASTEN
Zur Auswahl des gewünschten Projektors.
2) FOGGER
Zur Aktivierung der Nebelmaschine.
3) PAGE-TASTE
Durch Drücken der Page-Taste können Sie die Kanalfader von CH 1-8 auf CH 9-16 umstellen.
4) MIDI/REC-TASTE
5) PROGRAM-TASTE
6) SCENE-TASTEN
7) KANALFADER
Zur Einstellung der verschiedenen DMX-Werte. Die Kanäle 1-8 lassen sich nach Drücken der entsprechenden Projektorwahltaste durch Schieben des entsprechenden Faders direkt einstellen. Die Kanäle 9-16 lassen sich einstellen, nachdem die Auswahl durch Drücken der Page-Taste auf CH 9-16 umgestellt wurde.
8) AUTO/DEL-TASTE
9) MUSIC/BANKCOPY-TASTE
Wenn die LED leuchtet, befindet sich der Controller im Audio-Modus (Betrieb mit Musiksteuerung).
10) SPEED-FADER
11) FADE TIME-FADER
12) DISPLAY
13) JOYSTICK
14) OVERRIDE-TASTE
15) BANK UP-TASTE
16) BANK DOWN-TASTE
17) TAPSYNC DISPLAY-TASTE
18) BLACKOUT-TASTE
Die Blackout-Funktion verriegelt den Lichtaustritt aller angeschlossenen Geräte über den Shutter und stoppt das Programm.
19) CHASE-TASTEN
20) MODE-TASTE
21) FINE-TASTE
Bei gedrückter Fine-Taste reagiert der Joystick mit der kleinstmöglichen Auflösung.

Rückseite:

22) Audio-Eingangsbuchse
23) MIDI-Eingangsbuchse
24) DMX POLARITY-Wahlschalter
25) DMX-Ausgangsbuchse
26) DMX-Eingangsbuchse
27) Netzanschlussbuchse
28) Netzschalter
29) Nebelmaschinenanschluss

5. SETUP

5.1 Installation

Stellen Sie das Gerät auf einer ebenen Fläche auf oder installieren Sie es in Ihrem Rack.
Rackinstallation: Dieses Gerät ist für ein 19"-Rack (483 mm) vorgesehen. Bei dem Rack sollte es sich um ein „Double-Door-Rack“ handeln, an dem sich sowohl die Vorder- als auch die Rückseite öffnen lassen. Das Rackgehäuse sollte mit einem Lüfter versehen sein. Achten Sie bei der Standortwahl des Controllers darauf, dass die warme Luft aus dem Rack entweichen kann und genügend Abstand zu anderen Geräten vorhanden ist. Dauerhafte Überhitzung kann zu Schäden an dem Gerät führen.
Sie können den Controller mit vier Schrauben M6 im Rack befestigen.
Stecken Sie die Anschlussleitung des Netzteils in die DC IN-Buchse ein. Stecken Sie das Netzteil in die Steckdose ein.

5.2 Musiksteuerung

Die Musiksteuerung erfolgt über das eingebaute Mikrofon oder die Line In Anschlussbuchse. Verbinden Sie Ihr Audiosignal vom Mischpult (z. B. Master 2-Ausgang) mit der Cinch-Buchse an der Geräterückseite (Eingangsempfindlichkeit 0,1 V - 1 V).

5.3 Anschluss an den Projektor

Achten Sie darauf, dass die Adern der Datenleitung an keiner Stelle miteinander in Kontakt treten. Die Geräte werden ansonsten nicht bzw. nicht korrekt funktionieren.
Die Verbindung zwischen Controller und Projektor sowie zwischen den einzelnen Geräten muss mit einem zweipoligen geschirmten Kabel erfolgen. Die Steckverbindung geht über 3-polige XLR-Stecker und -Kupplungen.
Belegung der XLR-Verbindung:
Die Polung der DMX-Eingangsbuchse lässt sich über den DMX Polarity-Wahlschalter einstellen.
Aufbau einer seriellen DMX-Kette:
Verbinden Sie den DMX-Ausgang des 154.092 mit dem DMX-Eingang des nächsten Gerätes.
Verbinden Sie immer einen Ausgang mit dem Eingang des nächsten Gerätes bis alle Geräte angeschlossen sind.
Achtung: Am letzten Projektor muss die DMX-Leitung durch einen Abschlusswiderstand abgeschlossen werden. Dazu wird ein 120 . Widerstand in einen XLR-Stecker zwischen Signal (–) und Signal (+) eingelötet und in den DMX-Ausgang am letzten Gerät gesteckt.
Kodierung der Projektoren
Bitte beachten Sie, dass der 154.092 die DMX-Startadressen in 16er-Schritten zuweist. Sie müssen den entsprechenden Projektor auf die gewünschte Startadresse kodieren, weil sonst die Kanalzuweisung nicht stimmt. Alle Projektoren, die gleich addressiert werden, arbeiten synchron.

Projektor	Startadresse		Projektor	Startadresse		Projektor	Startadresse
1	1		5	65		9	129
2	17		6	81		10	145
3	33		7	97		11	161
4	49		8	113		12	177

5.4 Joystick belegen

Halten Sie die Program-Taste, bis die LED leuchtet.
Halten Sie die Mode- und Fine-Taste gleichzeitig, bis die Assign-LED leuchtet. Wenn die Reverse-LED leuchtet halten Sie nochmals die Mode- und Fine-Taste.
Wählen Sie die Pan- oder Tilt-Richtung über die Bank Up und Bank Down-Tasten aus.
Drücken Sie die Tap/Display-Taste um 16-Kanal oder 8-Kanal-Modus auszuwählen.
Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Projektorwahltasten aus.
Halten Sie die Mode-Taste und drücken Sie die Scene-Taste, auf deren Kanal der Pan- bzw. Tilt-Kanal liegt.
Wenn die Pan-Bewegung z. B. auf Fader 1 liegt, halten Sie die Mode-Taste und drücken Sie Scene-Taste 1.
Halten Sie die Mode- und Fine-Taste gleichzeitig, um den Assign-Modus zu verlassen.

6. BEDIENUNG

Wenn Sie das Gerät an die Spannungsversorgung angeschlossen haben, ist der 154.092 einsatzbereit.

6.1 Manual-Modus

6.1.1 Projektoren manuell aufrufen:

Im Manual-Modus (Program-LED aus) können Sie die angeschlossenen Projektoren manuell aufrufen und über die Kanalfader ansteuern. Bitte beachten Sie, dass die hier vorgenommenen Einstellungen nicht abgespeichert werden können.

Wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus.

Stellen Sie die gewünschte Funktion über die Kanalfader ein.

Page Select-Taste:

Über die Page Select-Taste können die Auswahl der Kanalfader von CH 1-8 auf CH 9-16 umschalten.

Display-Taste:

Über die Display-Taste können Sie die Anzeige des Faderwegs von DMX-Wert (0-255) auf Prozentwert (0-100) umschalten.

6.2 Programmierung

Ein Programm ist eine Aneinanderreihung von verschiedenen Szenen, die nacheinander abgespielt werden. Mit dem 154.092 lassen sich bis zu 30 verschiedene Programme (Banks) mit bis zu 8 Szenen programmieren.

6.2.1 Programmierung eines Programms

Drücken und halten Sie die Program-Taste bis die Prog-LED im Display blinkt. Wählen Sie das gewünschte Programm (Bank) über die Bank-Tasten aus.

Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Projektorwahltasten aus. Nehmen Sie die Einstellungen über die entsprechenden Kanalfader vor. Wählen Sie den nächsten Projektor über die Projektorwahltasten aus und nehmen Sie die Einstellungen vor. Drücken Sie die Rec-Taste und die entsprechende Scene-Taste, um den ersten Step abzuspeichern. Programmieren Sie die nächsten Schritte, bis das Programm beendet ist oder die maximale Anzahl der Steps - 8 - erreicht wurde. Drücken Sie die Program-Taste, um das Programm abzuspeichern. Der Controller befindet sich jetzt im Blackout-Modus (Blackout-LED leuchtet).

6.2.2 Aufrufen eines Programms

Drücken Sie die Bank-Tasten und wählen Sie das gewünschte Programm aus. Drücken Sie die Auto-Taste und auf dem Display leuchtet die Auto Trigger LED. Stellen Sie die Programmablaufgeschwindigkeit und die Überblendzeit über den Speed- bzw. Fade Time-Fader ein.

Alternativ können Sie die Programmablaufgeschwindigkeit einstellen, indem Sie zweimal die Tapsync-Taste drücken. Das Zeitintervall zwischen den beiden Tastendrücken entspricht der Programmablaufgeschwindigkeit (maximal 10 Minuten).

6.2.3 Überprüfen eines Programms

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie das gewünschte Programm über die Bank-Tasten aus. Überprüfen Sie jede einzelne Szene durch Drücken der entsprechenden Scene-Taste.

6.2.4 Editieren eines Programms

Sollten Sie feststellen, dass eine Szene nicht Ihren Vorstellungen entspricht, oder wenn Programme für eine neue Bühne editiert werden müssen, ist es nötig, eine Szene manuell zu verändern.

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie das gewünschte Programm über die Bank-Tasten aus.

Wählen Sie die gewünschte Szene über die Scene-Taste aus. Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Projektorwahltasten aus. Nehmen Sie die Einstellungen über die entsprechenden Kanalfader vor.

Wählen Sie den nächsten Projektor über die Projektorwahltasten aus und nehmen Sie die Einstellungen vor.

Drücken Sie die Rec-Taste und die entsprechende Scene-Taste, um den editierten Step abzuspeichern.

Editieren Sie die nächsten Schritte, bis das Programm korrigiert ist.

Drücken und halten Sie die Program-Taste, um das edititierte Programm abzuspeichern.

6.3 Chaser

Ein Chaser ist eine Aneinanderreihung von verschiedenen Programmen, die nacheinander abgespielt werden. Mit dem 154.092 lassen sich bis zu 6 verschiedene Chaser mit bis zu 240 Steps programmieren.

6.3.1 Programmierung eines Chasers

Drücken und halten Sie die Program-Taste. Wählen Sie den gewünschten Chaser über die Chase-Tasten aus.

Wählen Sie das gewünschte Programm über die Bank-Tasten aus. Wählen Sie die gewünschte Szene über die Scene-Tasten aus. Drücken Sie die Rec-Taste. Wählen Sie den nächsten Step über die Scene-Tasten aus und drücken Sie die Rec-Taste. Programmieren Sie die nächsten Schritte, bis der Chaser beendet ist oder die maximale Anzahl der Steps - 240 - erreicht wurde. Drücken und halten Sie die Program-Taste, um den Chaser abzuspeichern.

Kopieren einer Bank in einen Chaser

Alternativ können Sie eine ganze Bank (mit bis zu 8 Szenen) in einen Chaser hineinkopieren. Wählen Sie dazu das gewünschte Programm über die Bank-Tasten aus. Drücken Sie die Bank Copy-Taste und die Rec-Taste.

6.3.2 Aufrufen eines Chasers

Drücken Sie die entsprechende Chaser-Taste und drücken Sie die Auto-Taste. Die Chaser-Geschwindigkeit können Sie einstellen, indem Sie zweimal die Tapsync-Taste drücken. Das Zeitintervall zwischen den beiden Tastendrücken entspricht der Chaser-Geschwindigkeit (maximal 10 Minuten).

6.3.3 Überprüfen eines Chasers

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie den gewünschten Chaser über die Chase-Tasten aus. Drücken Sie die Display-Taste zur Umschaltung auf Step-Anzeige. Überprüfen Sie jede einzelne Szene durch Drücken der entsprechenden Bank-Taste.

6.3.4 Editieren eines Chasers

Step einfügen

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie den gewünschten Chaser über die Chase-Tasten aus. Drücken Sie die Display-Taste zur Umschaltung auf Step-Anzeige. Wählen Sie durch Drücken der entsprechenden Bank-Taste die Szene aus, nach der ein Step eingefügt werden soll.

Drücken Sie die Rec-Taste. Wählen Sie die gewünschte Szene über die Bank-Tasten und die entsprechende Scene-Taste aus. Drücken Sie erneut die Rec-Taste.

Step löschen

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie den gewünschten Chaser über die Chase-Tasten aus. Drücken Sie die Display-Taste zur Umschaltung auf Step-Anzeige. Wählen Sie durch Drücken der entsprechenden Bank-Taste die Szene aus, die gelöscht werden soll.

Drücken Sie die Del-Taste.

Drücken und halten Sie die Program-Taste, um den edititierten Chaser abzuspeichern.

6.3.5 Chaser löschen

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie den gewünschten Chaser über die Chase-Tasten aus. Drücken und halten Sie die Del-Taste und drücken Sie die Chase-Taste.

6.3.6 Alle Chaser löschen

Achtung: Wenn Sie diese Funktion wählen, gehen alle programmierten Chaser unwiederbringlich verloren! Die einzelnen Szenen und Programme bleiben jedoch erhalten.

Drücken und halten Sie die Bank Down-Taste und die Del-Taste während Sie das Gerät vom Netz trennen. Schließen Sie das Gerät wieder an die Spannungsversorgung an.

6.4 Kopieren und Löschen von Szenen und Programmen

Mit der Kopierfunktion können Sie sich das Erstellen von Programmen und Chasern erleichtern, indem Sie z. B. bereits vorhandene Szenen in ein Programm einfügen.

Kopieren von Szenen

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie das gewünschte Programm über die Bank-Tasten aus. Drücken der entsprechenden Scene-Taste. Drücken Sie die Rec-Taste und wählen Sie die gewünschte Bank aus, wohin die Szene kopiert werden soll. Drücken Sie die gewünschte Scene-Taste.

Löschen von Szenen

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie das gewünschte Programm über die Bank-Tasten aus. Drücken Sie die entsprechende Scene-Taste. Drücken und halten Sie die Del-Taste und drücken Sie die gewünschte Scene-Taste. Der DMX-Wert dieser Szene wird auf 0 gesetzt.

Kopieren von Programmen

Drücken und halten Sie die Program-Taste und wählen Sie das gewünschte Programm über die Bank-Tasten aus. Drücken Sie die Rec-Taste und wählen Sie die gewünschte Bank aus, wohin das Programm kopiert werden soll. Drücken Sie die Bank Copy-Taste.

Löschen aller Szenen

Achtung: Wenn Sie diese Funktion wählen, gehen alle programmierten Szenen unwiederbringlich verloren! Drücken und halten Sie die Program-Taste und die Bank Down-Taste während Sie das Gerät vom Netz trennen. Schließen Sie das Gerät wieder an die Spannungsversorgung an.

6.5 Musiksteuerung

Durch Drücken der Music-Taste aktivieren Sie die Musiksteuerung (LED leuchtet). Bitte beachten Sie, dass Programme und Chaser in diesem Modus nur aktiv sind, wenn der Controller ein Musiksignal empfängt. Liegt keine Musik an, steht das Programm oder der Chaser.

6.6 MIDI-Betrieb

Drücken Sie die MIDI-Taste und die dritte und vierte Stelle im Display beginnen zu blinken. Wählen Sie den entsprechenden MIDI-Kanal über die Bank-Tasten aus. Drücken Sie erneut die MIDI-Taste, um die Einstellung der MIDI-Kanäle zu beenden.

Übersicht der MIDI-Funktionen:

Bank	Nummer	Funktion
1	00	Scene 1
	01	Scene 2
	02	Scene 3
	03	Scene 4
	04	Scene 5
	05	Scene 6
	06	Scene 7
	07	Scene 8
2	08	Scene 1
	09	Scene 2
	10	Scene 3
	11	Scene 4
	12	Scene 5
	13	Scene 6
	14	Scene 7
	15	Scene 8
Uns.	Uns.	Uns.

Bank	Nummer	Funktion
15	112	Scene 1
	113	Scene 2
	114	Scene 3
	115	Scene 4
	116	Scene 5
	117	Scene 6
	118	Scene 7
	119	Scene 8
Chase	120	Chase 1
Chase	121	Chase 2
Chase	122	Chase 3
Chase	123	Chase 4
Chase	124	Chase 5
Chase	125	Chase 6
Chase	126	Blackout

7. PROBLEMBEHEBUNG

PROBLEM URSACHE LÖSUNG
Gerät lässt sich nicht anschalten. Die Anschlussleitung des Netzteils
ist nicht angeschlossen.
Überprüfen Sie die
Anschlussleitung und eventuelle
Verlängerungsleitungen.

8. REINIGUNG UND WARTUNG

Vor Wartungsarbeiten unbedingt allpolig vom Netz trennen!
LEBENSGEFAHR!
Das Gerät sollte regelmäßig von Verunreinigungen wie Staub usw. gereinigt werden. Verwenden Sie zur Reinigung ein fusselfreies, angefeuchtetes Tuch. Auf keinen Fall Alkohol oder irgendwelche Lösungsmittel zur Reinigung verwenden!
Im Geräteinneren befinden sich keine zu wartenden Teile. Wartungs- und Servicearbeiten sind ausschließlich dem autorisierten Fachhandel vorbehalten!
Sollten einmal Ersatzteile benötigt werden, verwenden Sie bitte nur Originalersatzteile.
Sollten Sie noch weitere Fragen haben, steht Ihnen Ihr Fachhändler jederzeit gerne zur Verfügung.

9. TECHNISCHE DATEN

Spannungsversorgung:... 230 V AC, 50 Hz ~
.....................................über mitgeliefertes 9-12 V DC, 300 mA Netzteil
Gesamtanschlusswert: ....4 W
Anzahl Steuerkanäle:.. 192
Musiksteuerung: .... über eingebautes Mikrofon
DMX 512-Ausgang: 3-polige XLR-Einbaukupplung mit Polungsschalter
Freie Programme: ....6 x 240 Szenen
Maße (LxBxH): .... 483 x 132 x 80 mm
.... 19"-Einbaumaße mit 3 HE
Mindesteinbautiefe: ....170 mm
Gewicht: .... 2,5 kg

Reparieren Sie das Gerät niemals selbst und nehmen Sie niemals eigenmächtig Veränderungen am Gerät vor. Sie verlieren dadurch den Garantieanspruch.
Der Garantieanspruch verfällt ebenfalls bei Unfällen und Schäden in jeglicher Form, die durch unsachgemäßen Gebrauch und Nichtbeachtung der Warnungen und Sicherheitshinweise in dieser Anleitung entstanden sind.
SkyTronic BV ist in keinem Fall verantwortlich für persönliche Schäden in Folge von Nichtbeachtung der Sicherheitsvorschriften und Warnungen. Dies gilt auch für Folgeschäden jeglicher Form.

FR

ATTENTION!
Protéger de l'humidité.
Débrancher avant d’ouvrier le boîtier!
Pour votre propre sécurité, veuillez lire ce mode d'emploi avec attention avant la première mise en service.
Toute personne ayant à faire avec le montage. la mise en marche. le maniement et l’entretien de cet appareil doit
- être suffisamment qualifiée
- suivre strictement les instructions de service suivantes.
- considérer ce mode d'emploi comme faisant partie de l'appareil
- conserver le mode d'emploi pendant la durée de vie de l'article
- transmettre le mode d'emploi à un éventuel acheteur ou utilisateur de l'appareil
- s'assurer qu'en cas de besoin, chaque modification obtenue soit ajoutée au mode d'emploi.

1. INTRODUCTION
Nous vous remercions d'avoir choisi un SKYTEC 154.092. Vous êtes en possession d'un appareil très performant.
Sortez le 154.092 de son emballage.
Avant tout, assurez vous que l'appareil n'a pas subi de dommages lors de son transport. Si tel était le cas, contactez immédiatement votre revendeur.

2. INSTRUCTIONS DE SECURITE
Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
Attention:
Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.
Le bloc d'alimentation doit toujours être branché en dernier lieu.
Tenez l'appareil éloigné de toute source de chaleur.
Lorsque l'appareil est transporté d'un endroit froid à un endroit chaud, il se forme de la condensation susceptible d'endommager les modules électroniques. Ne pas brancher l'appareil avant qu'il ait atteint la température ambiante.
La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie III. On doit toujours utiliser l' appareil avec un transformateur approprié.
Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer.
Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.
Tenir les enfants et les novices éloignées de l'appareil.
L'intérieur de l'appareil ne contient pas de partys nécessitant un entretien. L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

3. EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS
Cet appareil est un contrôleur DMX pour contrôler des effets lumineux DMX ou spots en discothèques, sur scènes etc. Cet appareil doit être connecté avec une tension continue de DC 9-12 V, 300 mA et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.
Eviter les secousses et l'emploi de force lors de l’installation ou l'utilisation de l'appareil.
Quand choisir le lieu d'installation, évitez toutefois les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds.
Assurez-vous que les câbles ne traînent pas au sol. Il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.
N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.
Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.
Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toutes modifications sur l'appareil.
Il est interdit de retirer le code barre de l'appareil. Ceci annulerait toute garantie.
Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque autre utilisation est liée à des dangers, comme par ex. court circuit, incendie, électrocution, etc.

4. DESCRIPTION

4.1 Features

Contrôleur DMX compacte avec joystick
192 canaux de contrôle pour 12 projecteurs avec jusqu'à 16 canaux DMX • Résolution 16 bit pour un mouvement Pan/Tilt doux • 16 chasers avec jusqu'à 240 scènes programmables • 8 Preset Scenes • Fonction de copie pour programme et records • Fonction Blackout • Contrôle par le son grâce au microphone intégré ou douille d'entrée Audio • 19" dimensions de montage avec 3 unités

4.2 Aperçu de l'appareil

Aperçu des éléments de manipulation
1) TOUCHES SELECTEURS DE PROJECTEUR
Pour la sélection du projecteur désiré.
2) TOUCHE FOGGER
Pour activer la machine à fumée.
3) TOUCHE PAGE
Vous pouvez commuter les faders canaux de CH 1-8 à CH 9-16 en pressant la touche Page.
4) TOUCHE MIDI/REC
5) TOUCHE PROGRAM
6) TOUCHES SCENE
7) FADERS CANAUX
Pour ajuster les valeurs DMX. Pressez la touche sélecteurs de projecteur respective et ajuster les canaux 1-8 en mouver le fader réspectif. Vous pouvez ajustez les canaux 9-16 en changer la selection en CH 9-16 avec la touche Page.
8) TOUCHE AUTO/DEL
9) TOUCHE MUSIC/BANKCOPY
Si cette DEL est allumée, le contrôleur est contrôle par le son.
10) SPEED-FADER
11) FADE TIME-FADER
12) DISPLAY
13) JOYSTICK
14) TOUCHE OVERRIDE
15) TOUCHES BANK UP
16) TOUCHES BANK DOWN
17) TOUCHE TAPSYNC DISPLAY
18) TOUCHE BLACKOUT
La fonction Blackout bloque la sortie de lumière de tous les appareils raccordés via le Shutter et arrête le programme.
19) TOUCHES CHASE
20) TOUCHE MODE
21) TOUCHE FINE

Panneau arrière:
22) Douille d'entrée Audio
23) Douille d'entrée MIDI
24) Sélecteur DMX POLARITY
25) Douille de sortie DMX
26) Douille d'entrée DMX
27) Douille d'alimentation
28) Interrupteur secteur
29) Douille d'entrée machine à fumée

5. SETUP

5.1 Montage

Installez l'appareil sur une surface plane ou dans un rack.
Montage du rack: Cet appareil est prévu pour un 19" rack (483 mm). Le rack devrait être un modèle „Double-Door" avec la possibilité d'ouvir la face avant, ainsi que la face arrière. Le boîtier du rack devrait être équipé d'un ventilateur. Faites attention à ce que l'air chaude puisse s'échapper du rack et qu'il y ait suffisamment de distance vers les autres appareils.
Vous pouvez fixer le contrôleur avec quatre vis M6 au rack.
Connectez le cable de connexion avec la douille DC IN. Branchez le bloc d'alimentation.

5.2 Contrôle par le son
Le contrôle par le son est possible grâce au microphone intégré ou par la douille Audio. Connecter la source son du mixer (p. ex. la sortie Master 2) à la douille cinch au dos de l'appareil (sensibilité 0,1 V - 1 V).
5.3 Connexion au projecteur
Faites attention que les fils du câble de données n'ont pas de contact entre eux.
Il se peut autrement que les appareils ne
fonctionneront pas correctement.
Le raccord entre le contrôleur et le projecteur ainsi qu'entre les appareils individuels doit être effectué avec un câble gainé bipolare. La connexion à fiches est effectuée par une fiche XLR à 3 pôles et des couplages.
Occupation de la connexion XLR:
Vous pouvez ajustez la polarité de la connexion grâce au sélecteur DMX POLARITY.
Connecter une chaîne DMX serielle:
Connectez la sortie DMX du 154.092 à l'entrée DMX de l'appareil le plus proche. Toujours
connectez une sortie avec une entrée de l'appareil prochain jusqu'à ce que tous les appareils soient connectés.
Attention: Au projecteur ultérieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de termination. Braser une résistance de 120 . sur la prise XLR entre Signal (-) et Signal (+) et l'attacher dans la sortie DMX de l'appareil ultérieur.
Codage des projecteurs
S'il-vous-plaît considérez que le 154.092 assigne les adresses DMX start en pas de 16. Vous
devez coder le projecteur correspondant à l'adresse start désirée, sinon, l'assignement des canaux n'est pas correcte. Tous les projecteurs adressés avec une même adresse, fonctionnent de manière synchronisée.

Projecteur	Adresse start		Projecteur	Adresse start		Projecteur	Adresse start
1	1		5	65		9	129
2	17		6	81		10	145
3	33		7	97		11	161
4	49		8	113		12	177

5.4 Assigner le joystick
Maintenez la touche Program jusqu'à la DEL est allumée.
Maintenez la touche Mode et Fine au même temps jusqu'à la DEL Assign est allumée. Quand la DEL Reverse est allumée, maintenez la touche Mode et Fine autre fois.
Chossissez la direction Pan ou Tilt grâce aux touches Bank Up et Bank Down.
Appuyez sur la touche Tap/Display pour sélectionner 16 canaux ou 8 canaux.
Chossissez le projecteur désiré grâce aux touches Projector Select.
Maintenez la touche Mode et appuyez la touche Scene dans laquelle se trouve le canal réspectif de Pan et Tilt. P. ex. quand le mouvement Pan se trouve sur fader 1, maintenez la touche Mode et appuyez la touche Scene 1.
Maintenez la touche Mode et Fine au même temps pour quitter le mode Assign

6. MANIEMENT
Le 154.092 est prêt à l'usage dès que vous le brancherez au secteur.
6.1 Mode manuel
6.1.1 Appeler un projecteur manuellement
En mode manuel (DEL de programme éteint), vous pouvez appeler les projecteurs conectés manuellement grâce aux faders canaux.
Appuyez la touche Manuel et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective.
Ajustez la fonction désirée grâce aux faders canaux.
Touche Page Select
Vous pouvez commuter la séléction des faders canaux de CH 1-8 à CH 9-16 grâce à la touche Page Select.
Touche Display:
Grâce á la touche Display, vous pouvez commuter l'affichage du mouvement de fader de valeur DMX (0-255) à valeur procentuel (0-100).
6.2 Programmation
Un programme est aligner de différentes scènes qui sont jouées successivement. Avec le DMX Scan Control, vous pouvez programmer jusqu'à 30 programmes différents avec jusqu'à 8 scènes.

6.2.1 Programmation d' un programme
Appuyer et maintener sur la touche Program jusqu'à ce que la DEL de programme clignote dans l'affichage. Choisissez le programme (Bank) grâce aux touches Bank.
Choisissez le projecteur désiré grâce aux touches Projector Select. Réglez l'ajustage désiré grâce aux faders canaux réspectifs. Choisissez le prochaine projecteur grâce aux touches Projector Select et réglez l'ajustage désiré. Appuyez sur la touche Rec et la touche Scene réspective pour mémoriser le premier step. Programmez les prochains steps jusqu'à ce que le programme soit terminé ou le nombre maximal de steps - 8- a été atteint. Appuyez sur la touche de programme pour mémorizer le programme. Le contrôleur se trouve en mode blackout (DEL blackout est allumée).
6.2.2 Appeler un programme
Appuyez sur la touche Bank et sélectionnez le programme désiré. Appuyez sur la touche Auto et la DEL Auto Trigger est allumée dans l'affichage. Ajustez la vitesse du programme et la fréquence de repitition grâce au fader Speed et Fade Time.
Comme alternative, vous pouvez ajuster la vitesse du programme si vous appuyez sur la touche Tapsync deux fois. Le temps entre les deux touches correspond à la vitesse du programme (maximale 10 minutes).
6.2.3 Vérifier un programme
Appuyer et maintener sur la touche Program et choisissez le programme désiré grâce aux touches Bank. Vérfifiez chaque scène en pressant la touche Scene réspective.
6.2.4 Éditer un programme
Si vous constatez qu'une scène ne correspond pas à vos présentations, ou si des programmes doivent être édités pour une nouveau scène, il est nécessaire de modifier une scène manuellement.
Appuyer et maintener sur la touche Program jusqu'à ce que la DEL de programme clignote dans l'affichage. Choisissez le programme (Bank) grâce aux touches Bank.
Choisissez la scène désirée grâce aux touches Scene. Choisissez le projecteur désiré grâce aux touches Projector Select. Réglez l'ajustage désiré grâce aux faders canaux réspectifs. Choisissez le prochaine projecteur grâce aux touches Projector Select et réglez l'ajustage désiré. Appuyez sur la touche Rec et la touche Scene réspective pour mémoriser le step édité. Éditez les prochains steps jusqu'à ce que le programme soit modifié. Appuyez sur la touche de programme pour mémorizer le programme édité.
6.3 Chaser
Un chaser est aligner de différents programmes qui sont joués successivement. Avec le 154.092, vous pouvez programmer jusqu'à 6 chaser différents avec jusqu'à 240 steps.
6.3.1 Programmation d' un chaser
Appuyer et maintener sur la touche Program et choisissez le chaser désiré grâce aux touches Chase. Choisissez le programme désiré grâce aux touches Bank. Choisissez la scène désirée grâce aux touches Scene. Appuyez sur la touche Rec. Programmez les prochains steps jusqu'à ce que le chaser soit terminé ou le nombre maximal de steps - 240- a été atteint. Appuyez et maintenez sur la touche de programme pour mémoriser le chaser.
Copier un bank dans un chaser
Comme alternative, vous pouvez aussi copier un bank complèt (avec jusqu'à 8 scènes) dans un chaser. Choisissez le programme désiré grâce aux touches Bank. Appuyez sur la touche Bank Copy et la touche Rec.
6.3.2 Appeler un chaser
Appuyez sur la touche Chaser respectif et appuyez sur la touche Auto. Vous pouvez ajuster la vitesse du chaser si vous appuyez sur la touche Tapsync deux fois. Le temps entre les deux touches correspond à la vitesse du programme (maximale 10 minutes).
6.3.3 Vérifier un chaser
Appuyer et maintener sur la touche Program et choisissez le chaser désiré grâce aux touches Chase. Appuyez sur la touche Display pour commuter l'affichage à step. Vérfifiez chaque scène en pressant la touche Bank réspective.

6.3.4 Éditer un chaser
Insérer un step
Appuyer et maintener sur la touche Program et choisissez le chaser désiré grâce aux touches Chase. Appuyez sur la touche Display pour commuter l'affichage à step. Appuyez sur les touches Bank pour choississer la scène après laquelle le step doit être inseré.
Appuyez sur la touche Rec. Choississez la scène désirée grâce aux touches Bank et la touche Scene réspective. Appuyez autre fois sur la touche Rec.
Annuler un step
Appuyer et maintener sur la touche Program et choisissez le chaser désiré grâce aux touches Chase. Appuyez sur la touche Display pour commuter l'affichage à step. Appuyez sur les touches Bank pour choississer la scène à annuler.
Appuyez sur la touche Del.
Appuyez et maintenez sur la touche de programme pour mémoriser le chaser edité.
6.3.5 Annuler un chaser
Appuyer et maintener sur la touche Program et choisissez le chaser désiré grâce aux touches Chase. Appuyez et maintenez sur la touche Del et appuyez la touche Chase.
6.3.6 Annuler tous les chasers
Attention: Quand vous choississez cette fonction, tous les chaser programmés sont perdus. Les scènes et programmes individuels restent en fonction.
Appuyez et maintenez la touche Bank Down et Del quand vous débranchez l'appareil. Branchez l'appareil autre fois.
6.4 Copier et annuler des scènes et des programmes
Avec la fonction de copie vous pouvez faciliter la programmation des programmes et des chaser, en insérant p. ex. des scènes déjà existantes dans un programme.
Copier des scènes
Appuyer et maintener sur la touche Program jusqu'à ce que la DEL de programme clignote dans l'affichage. Choisissez le programme (Bank) grâce aux touches Bank.
Choisissez la scène désirée grâce aux touches Scene. Appuyez sur la touche Rec et le bank désiré pour copier la scène. Appuyez sur la touche Scene réspective.
Annuler des scènes
Appuyer et maintener sur la touche Program jusqu'à ce que la DEL de programme clignote dans l'affichage. Choisissez le programme (Bank) grâce aux touches Bank.
Choisissez la scène désirée grâce aux touches Scene. Appuyez et maintenez sur la touche Del et appuyez sur la touche Scene réspective. Le valeur DMX de cette scène est mis à 0.
Copier des programmes
Appuyer et maintener sur la touche Program jusqu'à ce que la DEL de programme clignote dans l'affichage. Choisissez le programme (Bank) grâce aux touches Bank. Appuyez sur la touche Rec et séleccionnez le bank désire pour copier le programme. Appuyez sur la touche Bank Copy.
Annuler tous les scènes
Attention: Quand vous choississez cette fonction, tous les scènes programmées sont perdues.
Appuyez et maintenez la touche Program et Bank Down quand vous débranchez l'appareil. Branchez l'appareil autre fois.
6.5 Activation du contrôle par le son
Appuyez sur la touche Music pour activer le contrôle par le son (DEL allumée). Veuillez réspecter que les programmes et records sont seulement actifs en ce mode quand le contrôleur reçoit un signal de musique. S'il n'y a pas de signal de musique, le programme ou record arrêt.

6.6 Operación MIDI

Appuyez sur la touche MIDI et sélecctionnez le canal MIDI réspectif grâce aux touches Bank. Appuyez sur la touche MIDI autre fois pour terminer l'ajustement des canaux MIDI.

Fonctions MIDI:

Bank	Note	Fonction
1	00	Scene 1
	01	Scene 2
	02	Scene 3
	03	Scene 4
	04	Scene 5
	05	Scene 6
	06	Scene 7
	07	Scene 8
2	08	Scene 1
	09	Scene 2
	10	Scene 3
	11	Scene 4
	12	Scene 5
	13	Scene 6
	14	Scene 7
	15	Scene 8
Etc.	Etc.	Etc.

Bank	Note	Fonction
15	112	Scene 1
	113	Scene 2
	114	Scene 3
	115	Scene 4
	116	Scene 5
	117	Scene 6
	118	Scene 7
	119	Scene 8
Chase	120	Chase 1
Chase	121	Chase 2
Chase	122	Chase 3
Chase	123	Chase 4
Chase	124	Chase 5
Chase	125	Chase 6
Chase	126	Blackout

7. PROBLEMES

PROBLEME CAUSE SOLUTION

L'alimentation ne s'enclenche pas. Le bloc d'alimentation n'est pas branché.

Contrôler le câble de connexion et les rallonges.

8. NETTOYAGE ET MAINTENANCE

Toujours débrancher avant de proceder à l'entretien!

DANGER DE MORT!

L'appareil doit être nettoyée régulièrement. Utilisez un torchon non pelucheux humide. Ne pas utiliser de l'alcool ou des détergents pour le nettoyage!

L'intérieur de l'appareil ne contient pas de partys nécéssitant un entretien. L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

Si des pièces de rechange sont nécéssaires, toujours utiliser des pièces d'origine.

Pour tout renseignement complémentaire, n'hésitez pas à nous contacter téléphoniquement. Notre spécialiste se tient à votre entière disposition pour répondre à toutes les questions que vous pourriez vous poser.

9. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation: .... 230 V AC, 50 Hz ~
.... grâce au bloc d'alimentation 9-12 V DC, 300 mA inclus
Puissance de rendement: .... 4 W
Nombre de canaux de contrôle: 192
Contrôle par le son: .... grâce au microphone intégré
Sortie DMX 512: .... Connecteur XLR 3 pôles
Emplacements programmables: .... 6 x 240 scènes
Dimensions (LxlxH): .... 483 x 132 x 80 mm
.... 19" dimensions de montage avec 3 u
Profondeur de montage minimale: .... 170 mm
Poids: .... 2,5 kg

N'effectuez jamais de réparations vous-même et n'apportez jamais de modifications sous peine d'invalider la garantie.
La garantie ne s'applique pas dans le cas de dommages sous quelque forme que ce soit, qui ont été provoqués suite à une mauvaise utilisation et le non-respect des avertissements et consignes de sécurité contenus dans ce manuel.
SkyTronic décline toute responsabilité en cas de dommages corporels suite au non-respect des consignes de sécurité et des avertissements. Ceci s'applique aussi aux préjudices ultérieurs éventuels.